



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A.
W ROKU OBROTOWYM 2025**

Warszawa, 31 marca 2026 r.

Spis treści

1. Charakterystyka Spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki	3
1.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania	5
1.1.3. Zarząd Spółki	7
1.1.4. Rada Nadzorcza	7
1.2. Zakres działalności Spółki	8
1.2.1. Profil działalności	8
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	9
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania	10
3. Przewidywany rozwój Emitenta	11
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta	12
5. Czynniki ryzyka	13
5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta	13
5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcji Spółki	20
6. Pozostałe informacje	27

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

CreativeForge Games S.A.

Spółka CreativeForge Games S.A. została założona w 2011 roku. Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a dotychczasowy model przychodowy zakładał, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Emitenta jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku regulowanym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony. Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz.U. 2024 poz. 18).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	CreativeForge Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
Telefon:	+48 508 379 738
Adres poczty elektronicznej:	info@creativeforge.pl
Adres strony internetowej:	www.creativeforge.pl
NIP:	5213625821
REGON:	145937349
KRS:	0000406581

1.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki

Na dzień 31 grudnia 2025 roku i do dnia sporządzenia przedmiotowego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 613.410,00 zł (słownie: sześćset trzynaście tysięcy czterysta dziesięć złotych) i dzieli się na 2.667.000 (słownie: dwa miliony sześćset sześćdziesiąt siedem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,23 zł (słownie: dwadzieścia trzy grosze) każda.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Kapitał zakładowy Spółki

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	450.000	16,87%	450.000	16,87%
Seria B	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria C	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria D	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria E	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria F	300.000	11,25%	300.000	11,25%
Seria G	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria H	194.000	7,27%	194.000	7,27%
Seria I	170.000	6,37%	170.000	6,37%
Seria J	136.000	5,10%	136.000	5,10%
Seria K	667.000	25,01%	667.000	25,01%
Suma	2.667.000	100,00%	2.667.000	100,00%

**Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w
głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia niniejszego
Sprawozdania z działalności Zarządu CreativeForge Games S.A.**

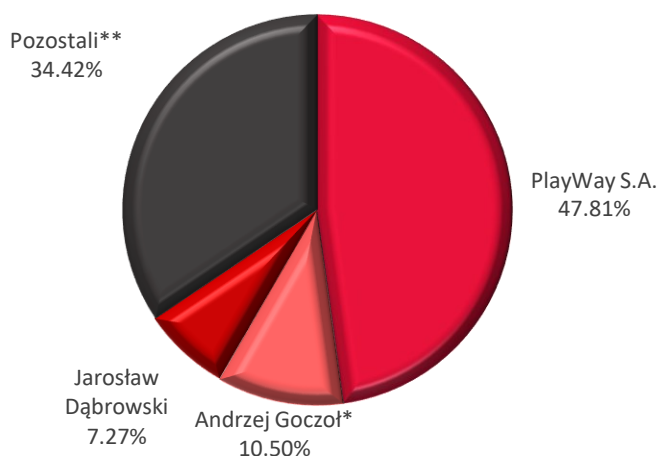
Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	1 275 000	47,81%	1 275 000	47,81%
Andrzej Goczoł*	280 000	10,50%	280 000	10,50%
Jarosław Dąbrowski	194 000	7,27%	194 000	7,27%
Pozostali**	918 000	34,42%	918 000	34,42%
Suma	2 667 000	100,00%	2 667 000	100,00%

* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. j.

** w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu CreativeForge Games S.A.



* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. j.

** w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

1.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

CreativeForge Games S.A. jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay, w której PlayWay S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 47,81% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Ponadto z PlayWay S.A. Emitenta łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy ramowe na dystrybucję gier, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy oraz współwydawcy gier produkowanych przez CreativeForge Games S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka dominująca nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe ani wartości niematerialne i prawne, a także nie dokonywała inwestycji zagranicznych.

Ponadto CreativeForge Games S.A. posiada udziały w następujących podmiotach:

Blum Entertainment sp. z o.o. (wcześniej: Maximus Games sp. z o.o.)

W dniu 20 sierpnia 2020 r. Spółka nabyła od spółki GK Capital S.A. z siedzibą w Warszawie 100 udziałów w spółce KG LIV sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zakupione udziały stanowiły 100% kapitału zakładowego oraz głosów na Zgromadzeniu Wspólników. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników postanowiło o zmianie firmy (nazwy)

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025

KG LIV sp. z o.o. najpierw na Maximus Games sp. z o.o., a następnie nazwa spółki została zmieniona na Blum Entertainment sp. z o.o.

Przedmiotem działalności obu Spółek zależnych jest produkcja gier, przy czym Blum Entertainment sp. z o.o. zajmuje się mniejszymi produkcjami, których budżet wynosi od 50 do 100 tys. zł.

Podstawowe dane o spółce Blum Entertainment sp. z o.o.

Firma:	Blum Entertainment sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5252602184
REGON:	360225390
KRS:	0000532529
Prezes Zarządu:	Błażej Musiał
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	32,35%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	32,35%

* dane na dzień 31 marca 2026 r.

G-DEVS S.A.

Dnia 26 sierpnia 2025 r. Emitent zawarł z Pan Albert Fundacja Rodzinna w organizacji z siedzibą w Radomiu umowę sprzedaży wszystkich posiadanych przez Emitenta akcji spółki G-Devs S.A. z siedzibą w Warszawie, tj. 289.467 akcji, stanowiących 27,46% udziału w kapitale zakładowym G-Devs S.A. oraz 27,46% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu G-Devs S.A. Zawarcie Umowy nastąpiło po uzyskaniu w dniu 14 sierpnia 2025 r. zgody Rady Nadzorczej Emitenta na przedmiotową transakcję. Pierwsza transza, określona w Umowie, objęła sprzedaż 72.366 akcji, za które Pan Albert Fundacja Rodzinna zapłaciła w dniu 26 sierpnia 2025 r. kwotę 100,000,00. Druga transza, określona w Umowie, objęła sprzedaż 72.366 akcji, za które Pan Albert Fundacja Rodzinna zapłaciła w dniu 30 grudnia 2025 r. kwotę 100,000,00. Umowa zostanie zrealizowana łącznie w trzech transzach za łączną cenę 400,000,00.

W dniu 22 września 2020 r. Spółka wraz z osobą fizyczną zawiązała spółkę G-DEVS sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. W dniu 24 lipca 2023 r. spółka została przekształcona w spółkę akcyjną. W dniu 4 listopada 2024 r. spółka zadebiutowała na rynku NewConnect. Kapitał zakładowy G-DEVS S.A. wynosi 105.400,00 zł i dzieli się na 1.054.000 udziałów o wartości nominalnej 0,10 zł każdy.

Przedmiotem działalności G-DEVS S.A. jest produkcja gier z wykorzystaniem zespołów deweloperskich zlokalizowanych poza granicami Polski oraz kooperacja zagraniczna w przypadku produkcji obecnie tworzonych przez zagraniczne podmioty.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025

Podstawowe dane o spółce G-DEVS S.A.

Firma:	G-DEVS S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5213911923
REGON:	387517944
KRS:	0001048794
Prezes Zarządu:	Piotr Bator
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	13,73%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	13,73%

**dane na dzień 31 marca 2026 r.*

1.1.3. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2025 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Piotr Karbowski - Prezes Zarządu.

Dnia 8 stycznia 2025 roku Rada Nadzorcza otrzymała rezygnację Pana Piotra Karbowskiego z pełnienia funkcji Prezesa Spółki. Rada Nadzorcza Spółki na podstawie § 12 ust. 10 pkt 9 Statutu Spółki podjęła Uchwałę z dnia 8 stycznia 2025 r., na mocy której nowym Prezesem Zarządu Emitenta został Pan Sebastian Żaczek. W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Sebastian Żaczek- Prezes Zarządu.

1.1.4. Rada Nadzorcza

Od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Grzegorz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Łukasz Zabłocki - Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Graś – Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Grynasz – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności

Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych. Rozgrywka w grach typu turowego, w przeciwieństwie do gier czasu rzeczywistego (RTS), odbywa się w kolejnych „rundach”, w ramach których gracze mają do wykonania określoną liczbę ruchów lub konkretne działania do przeprowadzenia. W Spółce pracuje wielu branżowych weteranów.

Emitent jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

CreativeForge Games S.A. sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Steam oraz inne platformy internetowe. Emitent, w przyszłości, nie wyklucza także sprzedaży swoich produktów w formie fizycznej (wersje pudełkowe gier) na podstawie oddzielnych umów z wydawcami gier.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) 8 tytułów. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty przeznaczone do sprzedaży.

Znaczące produkty Emitenta przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania	Właściciel praw majątkowych	Rola Emitenta
Death Omen	PC	5 lutego 2025 r.	Emitent	Wydawca
Night at Grandma's	PC	12 lutego 2025 r.	Emitent	Wydawca
Restaurant Owner	PC	10 kwietnia 2025 r.	Emitent	Wydawca
Builders of Greece	PC	6 maja 2025 r.	Emitent	Współwydawca
Colonize	PC	4 lutego 2026 r.	Producent / Emitent	Wydawca

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Postal: Brain Damaged These Sunny Daze DLC	PC	9 września 2025 r.	Emitent	Współwydawca
Slender Reborn	PC	10 stycznia 2025 r.	Emitent	Wydawca
Oil Empire	PC	23 marca 2026 r.	Emitent	Wydawca

Dodatkowo, w okresie od 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, Spółka wydała, na platformie Steam, cztery gry na PC w wersjach demonstracyjnych. tj.:

- 6 czerwca 2025 r. - BlackGold: Oil Drilling Simulator (Demo)
- 13 lutego 2026 r. - Klitter (Demo),
- 23 lutego 2026 r. - Blacksmith Tales (Demo).
- 12 marca 2026 r. - Oil Empire (Demo)

W związku z tym, że są to wersje demo udostępnione bezpłatnie, Emitent nie generuje obecnie przychodów z ww. tytułów.

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Gra	Planowany termin premiery gry
Black Gold	IIQ 2026
Blacksmith Tales	TBA
City of Atlantis (Demo)	2026
City of Atlantis	TBA
Klitter	2026
Property Tycoon*	TBA

**wcześniej jako: House Flipper City*

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Dnia 8 stycznia 2025 roku Rada Nadzorcza otrzymała rezygnację Pana Piotra Karbowskiego z pełnienia funkcji Prezesa Spółki. Rezygnacja wynika z przyczyn osobistych i stała się skuteczna z chwilą jej otrzymania przez Emitenta. W związku ze złożeniem rezygnacji przez Pana Piotra Karbowskiego Rada Nadzorcza Spółki na podstawie § 12 ust. 10 pkt 9 Statutu Spółki podjęła Uchwałę z dnia 8 stycznia 2025 r., na mocy której nowym Prezesem Zarządu Emitenta został Pan Sebastian Żaczek.

Dnia 31 marca 2025 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego o łącznej wartości 726 551,33 zł. Odpis wartości gier obejmuje następujące wydane tytuły: Stargate – 388 290,94 zł oraz Judge Dread – 115 887,00 zł. Ponadto odpis wartości obejmuje następujące projekty znajdujące się w stanie produkcji: House Flipper City – 221 256,00 zł oraz City of Atlantis – 1 117,39 zł.

Dnia 6 maja 2025 r. miała miejsce premiera gry pt. Builders of Greece na platformie Steam. Cena jednostkowa tytułu wyniosła 19,99 USD. Emitent, wraz z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, jest współwydawcą Gry, a producentem Tytułu jest Blum Entertainment sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz Strategy Labs S.A. z siedzibą w Hornówku. Na dzień publikacji ESPI nr 5/2025 tj. 12 maja 2025 r. od dnia premiery Gry w formule wczesnego dostępu:

- a) łączna sprzedaż Tytułu wyniosła 29.935 szt.;
- b) łączna ocena graczy Steam oparta na 387 recenzjach wyniosła 62%;
- c) pełne koszty produkcji i marketingu Gry zwróciły się w ok. 90,92% [na podstawie zysków brutto, tj. bez uwzględnienia podatku, zwrotów oraz prowizji Steam].

Dnia 26 sierpnia 2025 r. Emitent zawarł z Pan Albert Fundacja Rodzinna w organizacji z siedzibą w Radomiu umowę sprzedaży wszystkich posiadanych przez Emitenta akcji spółki G-Devs S.A. z siedzibą w Warszawie, tj. 289.467 akcji, stanowiących 27,46% udziału w kapitale zakładowym G-Devs S.A. oraz 27,46% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu G-Devs S.A. Zawarcie Umowy nastąpiło po uzyskaniu w dniu 14 sierpnia 2025 r. zgody Rady Nadzorczej Emitenta na przedmiotową transakcję. Pierwsza transza, określona w Umowie, objęła sprzedaż 72.366 akcji, za które Pan Albert Fundacja Rodzinna zapłaciła w dniu 26 sierpnia 2025 r. kwotę 100,000,00. Druga transza, określona w Umowie, objęła sprzedaż 72.366 akcji, za które Pan Albert Fundacja Rodzinna zapłaciła w dniu 30 grudnia 2025 r. kwotę 100,000,00. Umowa zostanie zrealizowana łącznie w trzech transzach za łączną cenę 400,000,00.

Dnia 26 marca 2026 r. Zarząd Spółki poinformował o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego wartości gier wyprodukowanych oraz będących w produkcji, co wiąże się z utratą wartości aktywów Emitenta. Odpis wartości

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

wyprodukowanych gier wynosi łącznie 1.790.227,65 zł [słownie: jeden milion siedemset dziewięćdziesiąt tysięcy dwieście dwadzieścia siedem złotych 65/100] i obejmuje m.in. takie wydane tytuły jak: My hotel, Colonize, BlackSmith Simulator, Handyman Corporation. Natomiast odpis wartości projektów znajdujących się w stanie produkcji wynosi łącznie 188.396,47 zł [słownie: sto osiemdziesiąt osiem tysięcy trzysta dziewięćdziesiąt sześć złotych 47/100] i obejmuje m.in. takie projekty jak: Blacksmith Tales, Behind the Doors. Całkowita wartość odpisu tj. 1.978.624,12 zł, [słownie: jeden milion dziewięćset siedemdziesiąt osiem tysięcy sześćset dwadzieścia cztery złote 12/100] została ujęta w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2025 w pozostałych kosztach operacyjnych w pozycji "Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych", a tym samym wpływa na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartość zapasów. Niniejszy odpis jest operacją księgową niemającą wpływu na przepływy finansowe ani stan gotówki. Dokonanie przedmiotowego odpisu nie ma wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

3. Przewidywany rozwój Emitenta

Strategia rozwoju Spółki zakłada dalszy rozwój działalności oparty na trzech filarach:

I. Działalność produkcyjna

Tworzenie preprodukcji gier, głównie symulatorów o różnej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego. Przyjęcie bardziej zrównoważonej polityki budżetowej, co w efekcie pozwoli na produkcję dużo większej liczby tytułów przy bardzo ograniczonych kosztach działalności. Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay polega na sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

II. Działalność wydawnicza

Wydawnictwo gier z GK PlayWay o tematyce gier taktycznych i strategicznych, a także pozyskiwanie tytułów do wydania spoza GK PlayWay. Spółka zakłada możliwość częściowego finansowania takich produkcji.

III. Maksymalne wykorzystanie aktywów Spółki

Główne aktywa Spółki to między innymi Hard West oraz aktywa dotyczące preprodukowanych gier. Spółka maksymalizując zyski z wydanych produkcji będzie tworzyła w oparciu o wymienione IP kolejne wersje na inne platformy, w tym: Nintendo Switch, szeroko rozumiany Mobile, gry planszowe, konsole itd. Spółka może dążyć także do odsprzedaży niektórych aktywów, jeżeli będzie to opłacalne ekonomicznie.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy oraz w regionie Bliskiego Wschodu

Spółka, w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy oraz w regionie Bliskiego Wschodu, nie zidentyfikowała czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na działalność operacyjną Spółki, a także wyniki finansowe ani sytuację materialną Emitenta. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami z krajów biorących udział w ww. konfliktach zbrojnych, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji, Ukrainy oraz w regionie Bliskiego Wschodu stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie oraz w regionie Bliskiego Wschodu na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2025 r. wyniosła 710.779,20 zł (w tym 902.435,49 zł ze sprzedaży produktów), co w porównaniu z 2024 r., gdy ich wartość wyniosła 1.872.956,79 zł (w tym 2.666.034,03 zł ze sprzedaży produktów), oznacza spadek o 62,05% r/r (spadek o 66,15% r/r na sprzedaży produktów). Strata ze sprzedaży Spółki w 2025 r. wyniosła 448.616,37 zł, a w roku poprzednim, Spółka wykazała stratę ze sprzedaży na poziomie 329.257,82 zł. W związku z dokonaniem istotnego odpisu aktualizacyjnego wartości gier wyprodukowanych oraz będących w trakcie produkcji, o czym Spółka informowała w raporcie ESPI nr 1/2026 z dnia 26 marca 2026 r., strata netto Emitenta za 2025 rok obrotowy wyniosła 2.383.924,06 zł, kiedy to przedmiotowa strata netto na koniec 2024 r. osiągnęła wartość 591.366,01 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosła 2.247.088,64 zł i jest o 49,48 % r/r niższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 4.448.031,20 zł. Istotny wpływ na wartość aktywów na koniec 2025 r. miał dokonany odpis aktualizujący, który obniżył wartość zapasów Spółki o kwotę 1.978.624,12 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2025 r. wyniosły 1.958.321,32 zł, tym samym były niższe o 54,90% r/r od 4.342.245,38 zł wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2024 r. Emitent, na dzień 31 grudnia 2025 r., posiadał środki pieniężne w wysokości 337.915,67 zł.

Sytuacja finansowa Spółki nie stanowi zagrożenia dla Spółki. Spółka na dzień bilansowy spełniała wymogi kapitałowe wynikające z art. 397 Kodeksu spółek handlowych.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności nie są znane zdarzenia, które mogłyby zagrażać kontynuowaniu przez Spółkę działalności w okresie najbliższych 12 miesięcy.

W Spółce nie stwierdzono naruszeń prawa ani nie toczą się postępowania sądowe wobec Spółki.

5. Czynniki ryzyka

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

Ryzyko związane z celami strategicznymi

CreativeForge Games S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności wydawniczej oraz w obszarze produkcji gier własnych. Nadrzędnym celem strategicznym Emitenta jest wzrost wartości Spółki poprzez generowanie ponadprzeciętnych zysków ze sprzedaży nisko- i średniobudżetowych gier, a będzie to realizowane poprzez m.in. (i) zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo, (ii) dywersyfikacja portfolio gier poprzez produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz w przyszłości również na rynek konsol, w tym na Nintendo Switch, (iii) maksymalne wykorzystanie aktywów Spółki. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Emitenta, a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także doświadczenie kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście tych osób może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może również negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Emitenta.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na *revenue share*, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Zarząd dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do założonego planu lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Emitent planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Emitent nie mógł przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Emitenta.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Steam, prowadzoną przez Valve Corporation, będącym jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam. Jednocześnie Emitent ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Emitenta

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę, zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Emitent może być narażony na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto jest narażony na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Emitenta. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, Zarząd Spółki dokonuje analizy struktury finansowania, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona również na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Emitent albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące z nią na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Emitenta.

Spółka, będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Emitentem a jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Emitent może być zmuszony do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Spółki jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Emitent będzie miał czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do podjęcia współpracy.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej (ale również inne) czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Emitenta na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Emitenta

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Emitenta w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Emitenta, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Emitent nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Emitent karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Emitenta należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Emitent narażony jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Emitenta rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko wystąpienia globalnych pandemii i zdarzeń losowych

W dniu 1 lipca 2023 r. na terenie Polski zniesiony został stan zagrożenia epidemicznego spowodowany zakażeniami wirusem SARS-CoV-2. Zarząd Spółki w trakcie trwania pandemii na bieżąco monitorował rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa SARS-CoV-2 i jego wpływu na działalność Spółki. Zarząd zaznacza, że pomimo zakończenia stanu zagrożenia epidemicznego nadal kontynuuje monitorowanie czynników globalnych, które mogłyby wskazywać na kolejne, potencjalnie niebezpieczne zdarzenia mogące negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki. Jednocześnie zaznaczyć należy, że w trakcie pandemii COVID-19 Emitent nie odnotowywał istotnych skutków związanych z jej wpływem na swoją bieżącą działalność. Niemniej, Zarząd Emitenta przykłada także uwagę do czynników mogących wskazywać na zdarzenia losowe o charakterze innym, niż pandemiczny, których potencjalnymi skutkami mogłyby być m.in. przerwy w dostawach lub globalnych łańcuchach logistycznych. Na moment obecny Zarząd nie identyfikuje zagrożeń dla działalności Spółki wynikających ze zdarzeń losowych.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy oraz w regionie Bliskiego Wschodu

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z wojną na Ukrainie oraz w regionie Bliskiego Wschodu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską, Republikę Białoruś czy Iran. Nie występują obecnie problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji gier oraz ich dystrybucji. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ konfliktu na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcji Spółki

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Akcje Emitenta od 25 maja 2018 r. są notowane na rynku NewConnect. Istnieje ryzyko, że obrót przedmiotowymi akcjami na niniejszym rynku będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Na podstawie § 11 ust. 1 Regulaminu ASO, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi: na wniosek emitenta, jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Zgodnie z § 11 ust. 1a Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu zawieszając obrót instrumentami finansowymi może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Organizatora Alternatywnego Systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki tzn. jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Ponadto, zgodnie z § 11 ust. 2, w przypadkach określonych przepisami prawa, Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Wymienione powyżej przypadki zawieszenia notowań akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Spółki.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu ASO, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator ASO może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- na skutek otwarcia likwidacji emitenta,
- na skutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w Alternatywnym Systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
 - w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu,
 - w przypadku akcji - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Dodatkowo, od 7 maja 2026 roku, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe emitenta z obrotu w przypadku nieopublikowania przez emitenta, w trybie i na zasadach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, raportów rocznych, a w przypadku gdy emitent sporządza skonsolidowane sprawozdania finansowe, także skonsolidowanych raportów rocznych, za co najmniej 2 ostatnie lata obrotowe, przy czym za nieopublikowanie raportu uznaje się również:

- opublikowanie raportu bez sprawozdania z badania sprawozdania finansowego sporządzonego przez firmę audytorską,
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego w sprawozdaniu z badania sprawozdania finansowego firma audytorska wydała opinię negatywną,
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego firma audytorska odmówiła wydania opinii z badania sprawozdania finansowego.

Zgodnie z § 12 ust. 3 Regulaminu ASO, przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Emitenta.

Ryzyko związane z zawieszeniem lub wykluczeniem z obrotu akcjami na podstawie Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi

Zgodnie z art. 78 ust. 2-3 oraz ust. 3a-3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:

- a) w przypadku gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,
- b) w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub naruszenia interesów inwestorów Komisja Nadzoru Finansowego może zażądać od firmy inwestycyjnej organizującej Alternatywny System Obrotu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu, o którym mowa powyżej, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki stanowiące podstawę zawieszenia. Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, w

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub naruszenia interesów inwestorów. Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ponadto, zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie KNF, Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe, w przypadku gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Na podstawie art. 78 ust. 4a Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może podjąć decyzję o zawieszeniu lub wykluczeniu papierów wartościowych lub instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi z obrotu, w przypadku gdy instrumenty te przestały spełniać warunki obowiązujące na tym rynku, pod warunkiem że nie spowoduje to znaczącego naruszenia interesów inwestorów lub zagrożenia prawidłowego funkcjonowania rynku. Organizator ASO informuje Komisję o podjęciu decyzji o zawieszeniu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu i podaje tę informację do publicznej wiadomości.

Na podstawie art. 78 ust. 4d, w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO, na podstawie ust. 4a lub 4c, Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym, zgodnie z przepisami art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Na podstawie art. 78 ust. 4e, w przypadku otrzymania od właściwego organu nadzoru innego państwa członkowskiego, sprawującego w tym państwie nadzór nad ASO, informacji o wystąpieniu przez ten organ z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu określonego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, podmiotów prowadzących ASO, oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, jeżeli takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu jest związane

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym, zgodnie z przepisami art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

Inwestorzy, przed nabyciem akcji Emitenta na rynku NewConnect, powinni wziąć pod uwagę, iż ryzyko w tego typu papiery wartościowe jest większe od inwestycji w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych. Trudno także przewidzieć, jak będzie kształtował się kurs akcji emitenta w krótkim i długim okresie. Kurs i płynność akcji spółek notowanych na rynku NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ rozmaite czynniki, także niezwiązane bezpośrednio z sytuacją finansową spółki, takie jak ogólna sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też sytuacja na rynkach światowych.

Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji znajdujących się w obrocie na rynku NewConnect, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się rozwijającą, a mając na uwadze planowaną sprzedaż, stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może być zatem bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO, w przypadku nieprzestrzegania przez emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu, bądź w przypadku niewykonywania lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć emitenta,
- 2) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 zł.

Organizator ASO, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub, pomimo jej nałożenia, nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie § 17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może nałożyć na emitenta karę

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

pieniężną, przy czym kara ta, łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie § 17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO, nie może przekraczać 50.000,00 zł.

W przypadku nałożenia kary pieniężnej na podstawie § 17c ust. 3 Regulaminu ASO, postanowienia § 17c ust. 2 Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z § 17c ust. 10 Regulaminu ASO emitent jest zobowiązany wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa, w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Organizatorowi Alternatywnego Systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kar administracyjnych przez KNF za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających z poniższych regulacji.

Na podstawie art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

- przydziału papierów wartościowych będących przedmiotem oferty publicznej,
- wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu papierów wartościowych,

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej. W przypadku gdy emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie wskazany powyżej obowiązek Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 Ustawy o ofercie publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000,00 zł.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie, w przypadku gdy emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie - do 1.000.000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie - do 5.000.000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie - do 5.000.000,00 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty lub zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto, za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i Ustawy o ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej, określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000,00 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, Komisja bierze w szczególności pod uwagę:

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania,
- przyczyny naruszenia,
- sytuację finansową podmiotu, na który nakładana jest kara,
- skalę korzyści uzyskanych lub strat unikniętych przez podmiot, który dopuścił się naruszenia, lub podmiot, w którego imieniu lub interesie działał podmiot, który dopuścił się naruszenia, o ile można tę skalę ustalić,
- straty poniesione przez osoby trzecie w związku z naruszeniem, o ile można te straty ustalić,
- gotowość podmiotu dopuszczającego się naruszenia do współpracy z Komisją podczas wyjaśniania okoliczności tego naruszenia,
- uprzednie naruszenia przepisów niniejszej Ustawy o ofercie, a także bezpośrednio stosowanych aktów prawa Unii Europejskiej, regulujących funkcjonowanie rynku kapitałowego, popełnione przez podmiot, na który jest nakładana kara.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, w przypadku gdy emitent nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600,00 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600,00 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR, w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR), KNF może nakazać emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto, zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 zł.

W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości sprawozdanie zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Emitenta. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2025 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenę nabycia oraz cenę sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2025 Spółka nie nabywała ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiadała oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2025**

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpieczała istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 1404/2023 z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2025 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystywała dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływał negatywnie na środowisko naturalne.

Sebastian Żaczek

Prezes Zarządu

CreativeForge Games S.A.